ФЭЙРИ

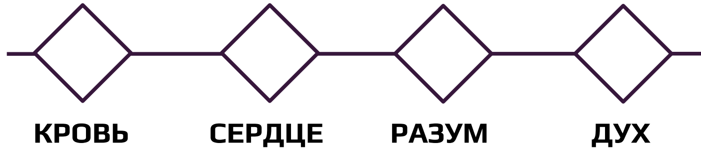
Загадочные и непостоянные, Фэйри не поддаются пониманию со стороны смертных. Их обычаи пропитаны традициями, честью и, прежде всего, сделками. Они не просто ценят эти добродетели; они воплощают их в себе.

ИМЯ

ПОВЕДЕНИЕ

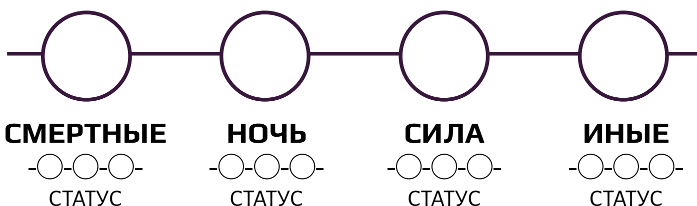
ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРОВЬ **СЕРДЦЕ** **РАЗУМ** **ДУХ**

КРУГИ



СМЕРТНЫЕ -○-○-○- СТАТУС
НОЧЬ -○-○-○- СТАТУС
СИЛА -○-○-○- СТАТУС
ИНЫЕ -○-○-○- СТАТУС

ХОДЫ ФЭЙРИ

Вы начинаете игру с этим:

☑ МАГИЯ ФЭЙРИ

У вас есть доступ к дарам вашего двора – Силы, которые взывают к чудесам и волшебству вашей родной земли. Выберите свои Силы из списка на другой странице этого буклета. Каждый раз, когда вы используете Силы Фэйри, вы обязаны сделать что-то из следующего:

- получить 1 урона (бб)
- отметить деградацию
- оказаться в Долгу перед вашим монархом

И выбираете еще два:

☐ БЛЮДО, КОТОРОЕ ЛУЧШЕ ПОДАВАТЬ СЕЙЧАС

Когда вы обязуетесь отомстить от имени кого-то (включая вас), обиженного другим, вы получаете +1 к текущим ходам, направленным на достижение возмездия. За каждую сцену, в которой вы не преследуете возмездие, вы получаете 1 урона (бб).

☐ В НАШЕЙ КРОВИ

Когда вы пытаетесь запутать, отвлечь или обмануть кого-то посредством ложных недомолвок или упущений, вы делаете бросок **СЕРДЦА** заместо **РАЗУМА**.

☐ ЧАШИ ПРАВОСУДИЯ

Вы можете обналичить чей-то Долг, чтобы использовать на них Силы Фэйри (включая силы, которые вам обычно не доступны) безо всяких затрат.

☐ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ

Когда вы пытаетесь выйти из ситуации, добавьте следующую опцию к списку:

- вы сбегаете на свою родную землю, к лучшему или худшему

☐ СЛОВА НА ВЕТЕР

Вы мгновенно узнаете, когда кто-то нарушает данное вам слово или заключенную с вами сделку; они оказываются в Долгу перед вами, а вы получаете +1 к текущим ходам, направленные на то, чтобы получить от них или их союзников то, что по праву ваше.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



СМЕРТНЫЕ ☐ ☐ **СИЛА**
НОЧЬ ☐ ☐ **ИНЫЕ**

Доступно с самого начала игры:	**Можно выбрать после 5 опций:**
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ усилить 3 базовых хода
новый ход Фэйри ☐	☐ усилить 3 базовых хода
новый ход Фэйри ☐	☐ Статус Иных: 2
ход другого архетипа ☐	☐ получить рыцарский титул
ход другого архетипа ☐	☐ уйти на покой в безопасности
сменить свой Круг ☐	☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ 

☐ ЛЕГКИЙ

☐ ☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ ☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ
☐ Дрожь (-1 Крови) ☐ Помутнение (-1 Разум)
☐ Трепет (-1 Сердце) ☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете или уходите на покой, даруйте кому-нибудь благосклонность своего двора. Они могут взять ваш ход Магия Фэйри и получить две Силы Фэйри, либо усилить ход убедить НПС.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- призвать шторм стихии вашего двора (урон 2, близкое, площадь, бб)
- предстать перед другими в облике того, кого вы касались ранее
- заставить стихии вашего двора раскрыть то, что они видели
- создать магический проход для себя и других в целях побега

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Ава, Брианна, Цезарь, Чико, Хлои, Коннор, Дилан, Эллиот, Фахим, Фиона, Лукас, Мэйв, Мануэль, Нора, Роман, Саломэ, Су-ми, Винсент, Яки

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, ______
- яркая одежда, дорогая одежда, странная одежда, откровенная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

инородное, эксцентричное, соблазнительное, несдержанное

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь -1, Сердце 1, Разум 0, Дух 1

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Смертные 0, Ночь -1, Сила 1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 0, Сила 0, Иные 1

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- почему вы покинули родную землю?
- как давно вы здесь живете?
- что больше всего вам нравится в людях?
- кто ваш ближайший друг или возлюбленный?
- в чем вы отчаянно нуждаетесь?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Комфортный дом или квартира, достойная машина, смартфон.
Реликвия с вашей родной земли.
Символ вашего двора (солнце, луна, буря, зима, весна и т. д.)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- кто-то помешал проведению редкого ритуала вашего двора ради личной выгоды, запятнав вашу репутацию в глазах вашего монарха. Они в Долгу перед вами
- вы скрываете нечто важное от могущественного члена вашего Круга в пользу другого. Спросите их, почему. Они в Долгу перед вами
- вы доверили кому-то важное и опасное задание. Спросите их, удалось им это или нет. Если у них получилось – вы в Долгу перед ними; в случае неудачи – они в Долгу перед вами

СИЛЫ ФЭЙРИ

Выберите три:

☐ ПРИРОДНЫЙ УХОД

Ваше прикосновение исцеляет 2 урона, начиная с критического; раны закрываются, кости срастаются и т. п. Вы не можете использовать эту силу на себе.

☐ ИССУШЕНИЕ

Вы можете наделить свое касание некротической энергией (3 урона, касание, бб). Попытка применения моментально распознается целью как атака и оставляет после себя отвратительные отметины или шрамы в точке контакта.

☐ ЧАРЫ

Вы создаете иллюзию, способную обмануть органы чувств. Эффект получается недолгий, но весьма убедителен. Вы не можете замаскировать или скрыть себя или свои действия посредством этих уловок.

☐ ИЗМЕНЕНИЕ ОБЛИКА

Вы можете изменить свой облик, приняв форму животного среднего размера в течение сцены. Три человека, которых вы назначите, могут понимать вашу речь, в то время как все остальные воспринимают ее как лай, щебетание и т. п.

☐ БЕДЛАМ

Вы можете коснуться цели, чтобы привести ее в определенное эмоциональное состояние (на ваш выбор). Отметьте деградацию, чтобы сделать это без помощи физического контакта.

ВАШ ДВОР

Вы принадлежите к двору фэйри, возглавляемому монархом, которому вы присягнули на верность.

Ваш двор ощущается...

- ☐ грандиозным и строгим
- ☐ диким и непокорным
- ☐ холодным и отчужденным
- ☐ экзотическим и загадочным

Статус вашего монарха выражается в...

- ☐ короне
- ☐ скипетре
- ☐ магической ауре
- ☐ власти, которой они обладают

Ваш соперник это...

- ☐ ревнивый брат или сестра
- ☐ бывшая любовь
- ☐ старый наставник
- ☐ высокомерный сверстник

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости – физической или эмоциональной – с другим человеком, потребуйте от них обещания. Если они откажут вам или нарушат его, они оказываются в Долгу перед вами.

ДЕГРАДАЦИЯ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
- ☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации
- ☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

УСЛОВИЕ: Когда вы нарушаете данное вами обещание или осознанно лжете, отметьте деградацию.

☐ ВСЕМОГУЩЕСТВО

Вам доступны все оставшиеся Силы Фэйри. Когда вы используете Магию Фэйри, вы получаете все опции вреда разом.

☐ БЕЗ СТЫДА И СОВЕСТИ

Когда вы отказываетесь от уплаты Долга, вы можете отметить деградацию, чтобы получить результат 12+ без броска.

☐ НЕЗЕМНАЯ БЛАГОДАТЬ

Вы получаете +1 **СЕРДЦА** (макс. +4). Каждый раз, когда вы делаете бросок **СЕРДЦА**, отметьте деградацию при результате 12+.

☐ У ВСЕХ ОНА ЕСТЬ

Коснитесь кого-то и отметьте деградацию, чтобы наложить на них уязвимость к стихии. Урон от выбранного вами источника (огонь, сталь, молнии и т. п.) считается как +1 и бб.